

THE LEGEND OF HEROES "SORA NO KISEKI"



ソラノキセキ

空の軌跡

PLAYING MANUAL

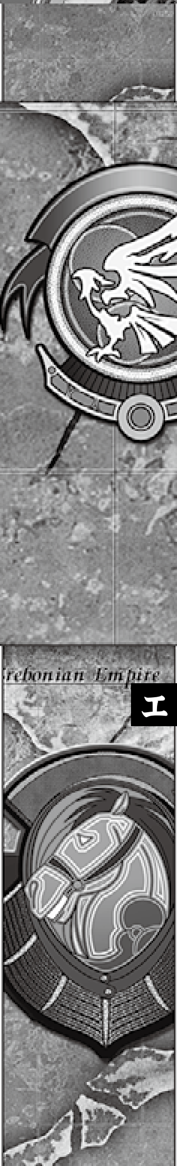
空の軌跡 ソラノキセキ　PLAYING MANUAL

1 空の軌跡の世界

THE WORLD







エレボニア帝国　Erebonian Empire

リベールの北にある『黄金の軍馬』を紋章に掲げる巨大帝国。強大な軍事力を持っており、10年前にはリベール王国への侵攻を謀っている。



リベールの東にある、比較的歴史の新しい民主国家。東方の移民を受け入れているため、多様な文化背景を持つ。大陸西部の覇権を巡って、事あるごとに帝国と対立している。

Republic of Calvard　カルバード共和国



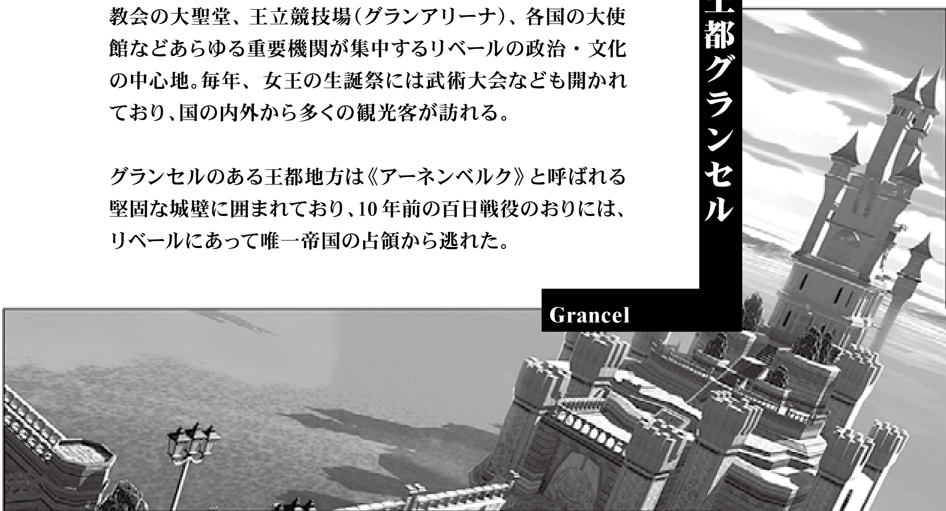
リベール王国 Liberl Kingdom

本編の舞台となる、豊かな自然に彩られた伝統ある王国。
周辺諸国より国力では劣るが、豊富な七耀石（セプチウム）資源と優れた技術、巧みな外交政策によって対等な関係を築いてきた。10年前、北のエレボニア帝国から大規模な侵略を受けたが、現在は、老女王アリシアⅡ世の治世のもと誇り高き平和を保っている。

王都グランセル Grancel

リベールの首都。女王の住むグランセル城をはじめ、七耀教会の大聖堂、王立競技場（グランアリーナ）、各国の大使館などあらゆる重要機関が集中するリベールの政治・文化の中心地。毎年、女王の生誕祭には武術大会なども開かれており、国の内外から多くの観光客が訪れる。

グランセルのある王都地方は《アーネンベルク》と呼ばれる堅固な城壁に囲まれており、10年前の百日戦役のおりには、リベールにあって唯一帝国の占領から逃れた。

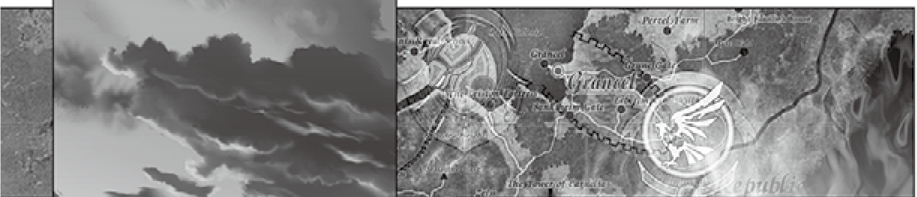




世界背景 Background



人々の生活は導力器（オーブメント）と呼ばれる技術によって支えられている。50年前の導力革命によってもたらされた導力器は、飛行船をはじめとするさまざまな技術に応用され、人々の生活を飛躍的に豊かにしていった。その一方で、多くの国々は導力器を用いた兵器の開発にしのぎを削り、覇権を狙う国々の思惑が交錯する中、大陸は混迷の様相を呈していた。



百日戦役 Hundred day's War

10年前に勃発した、エレボニア帝国によるリベール侵略戦争。帝国軍は、大兵力をもってハーケン門を突破し、王都グランセルを除く全地方を占領した。

開戦から２ヶ月後、飛行船を使った王国軍の電撃作戦により、地方間の関所は封鎖され、各地に展開していた帝国軍部隊は孤立。共和国の妨害もあり、補給もままならない状況で各個撃破された。その後、七耀教会と遊撃士協会（ブレイサーギルド）の仲介で両国の間に講和条約が結ばれ、およそ百日ほどで戦争は終結した。

導力器（オーブメント） Orbment

神秘のエネルギー《導力》で動く機械仕掛けのユニット。内部には七耀石（セプチウム）を加工した回路が格納されており、その機構に応じて様々な現象を起こすことができる。
50年前に発明されてから、またたく間に大陸全土に広がり、照明・暖房・通信・兵器・魔法・飛行船など様々な技術に応用されていった。

導力革命 Orbal Revolution

50年前、導力学者エプスタインがもたらした技術革命。
古代の遺物アーティファクトの機構を解明した博士は、大量生産が可能で様々な分野にも応用できる汎用導力器《オーブメント》を開発した。
なお、エプスタイン博士の直弟子の一人であるラッセル博士は、時計職人が多くいたリベール王国にオーブメント技術をもたらした。以降、リベール王国はオーブメント開発の最先端の場となっている。



遊撃士協会 Bracer's Guild

大陸各地に支部を持つ《遊撃士（ブレイサー）》のギルド。
民間人の安全と、地域の平和を守ることを第一の目的とし、魔獣退治・犯罪防止などの要請に応じて遊撃士を派遣する。その国際性・中立性から国家間紛争の仲裁なども行なっており、10年前には、リベール王国とエレボニア帝国の講和に一役買った。



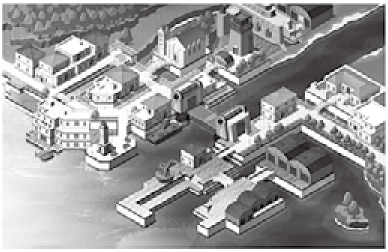
ROLENT

地方都市ロレント



リベール北東に位置する地方都市。主要な産業は農業と七耀石（セプチウム）の採掘。北部のマルガ鉱山では、七耀石の一種、翠耀石（エスメラス）などがとれる。街の象徴でもある時計塔は、10年前のエレボニアとの戦役の際破壊されたが、その後市民の手によって再建された。エステルたちのすむブライト家はこのロレントの街の南西のはずれにある。

リベールの西、アゼリア湾の入り口に面した海港都市。かつては船を使った水運業で栄えていたが、飛行船による空中輸送に押されて、年々荷卸しの量が減っている。海岸沿いには白壁の家々が立ち並んでおり、近年ではその美しい景観を利用した観光業が盛んになりつつある。ルビーヌ川をまたぐように広がった街の真ん中には《ラングランド大橋》と呼ばれる跳ね橋があり、川をさかのぼって王都へと向かう船のために毎日、決まった時刻に跳ね橋が上がるようになっている。



海港都市ルーアン

RUAN



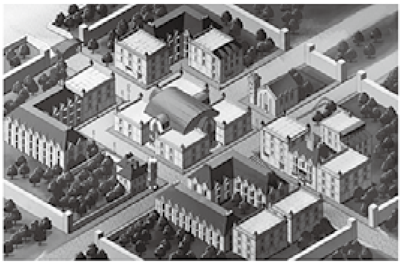




ZEISS

工房都市ツァイス

リベールのオーブメント産業の中心都市。街の地下にはオーブメント工場が広がっており、照明から飛行船の部品まであらゆるものが製造されている。ツァイスのオーブメント技術の高さは大陸でもトップレベルであり、しばしばその技術を巡って他国とのトラブルが発生している。中央工房と呼ばれる施設が町の中心でありツァイスでは中央工房そこの工房長が市長としての役割を担っている。

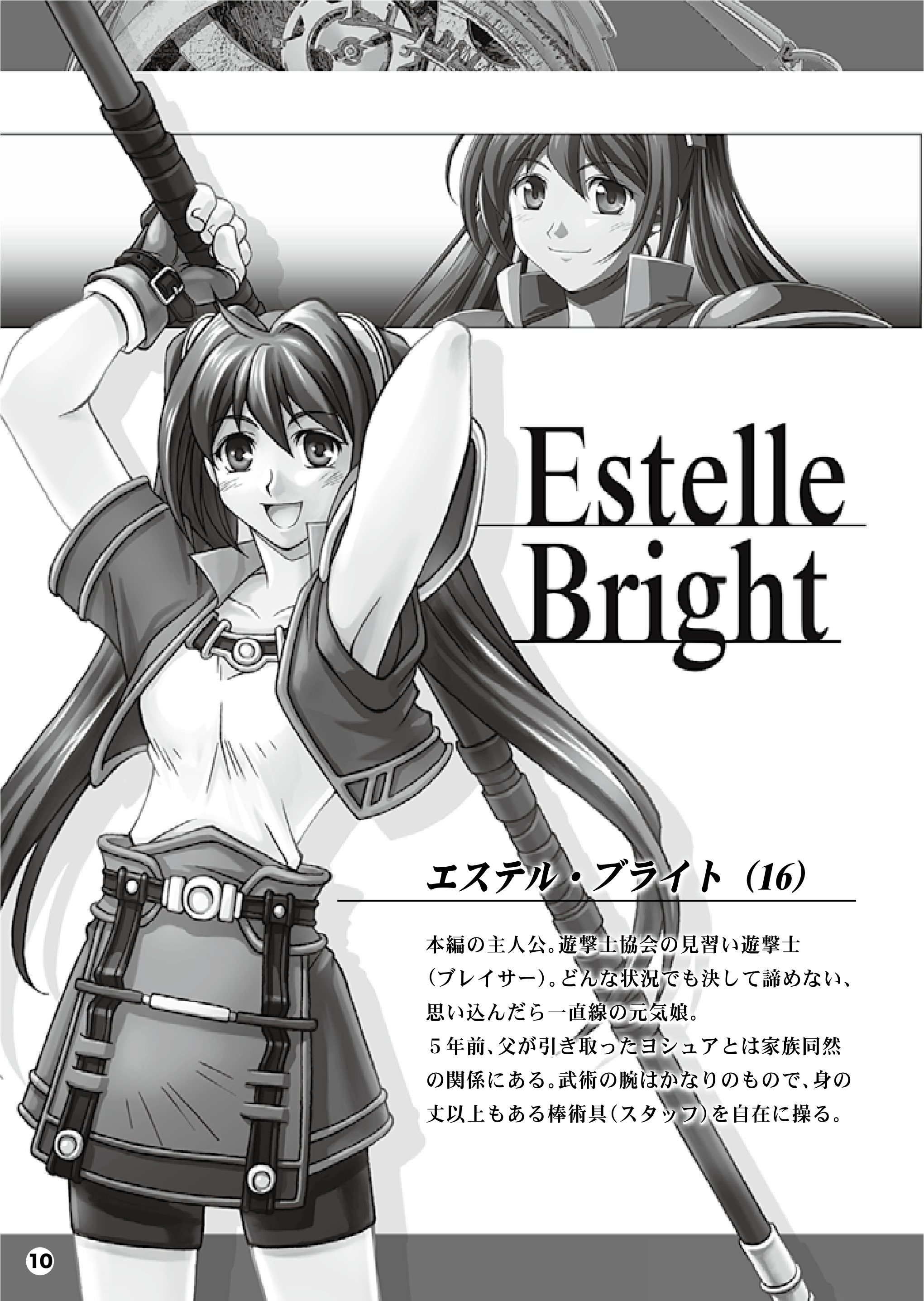


BOSE

商業都市ボース

商業が盛んで活気にあふれたリベール第2の都市。エレボニア帝国との交易も行われており、北のハーケン門を経由して多くの物資や旅行者などがここボースに集まってくる。街の中央にはボースマーケットと呼ばれる巨大な屋内市場があり、食料品、衣類、雑貨、家具、書籍といったあらゆるものがここで手に入る。





Estelle Bright

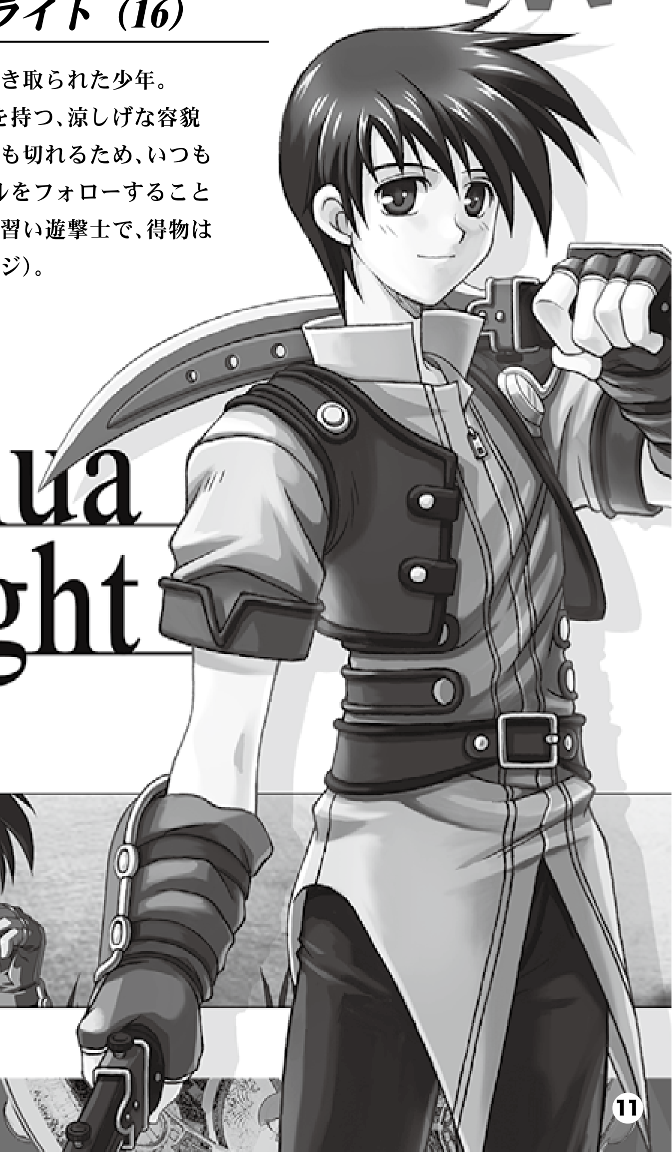
エステル・ブライト（16）

本編の主人公。遊撃士協会の見習い遊撃士（ブレイサー）。どんな状況でも決して諦めない、思い込んだら一直線の元気娘。
５年前、父が引き取ったヨシュアとは家族同然の関係にある。武術の腕はかなりのもので、身の丈以上もある棒術具（スタッフ）を自在に操る。

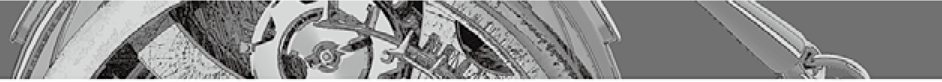
ヨシュア・ブライト（16）

５年前、ブライト家に引き取られた少年。
漆黒の髪と琥珀色の瞳を持つ、涼しげな容貌の持ち主。冷静沈着で頭も切れるため、いつも突っ走りがちなエステルをフォローすることが多い。彼女と同じく見習い遊撃士で、得物は鋭利な双剣（ツインエッジ）。

Joshua Bright









オリビエ・レンハイム（25）

Olivier Lenheim

北の大国、エレボニア帝国から訪れた旅の演奏家。ピアノからリュートまで弾きこなす才能の持ち主だが、極めて自己陶酔的な性格。突拍子もない言動で周囲を煙に巻くことが多い。



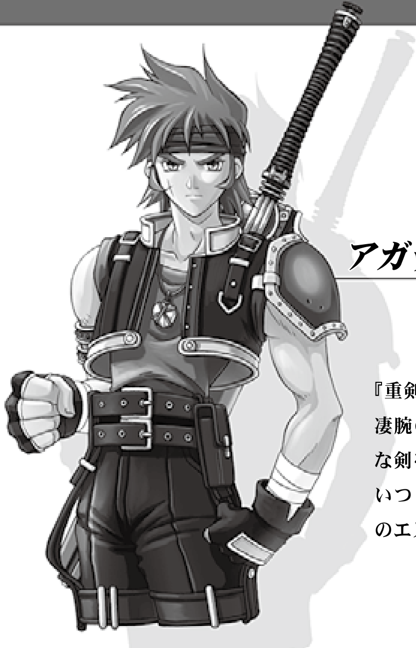
シェラザード・ハーヴェイ（23）

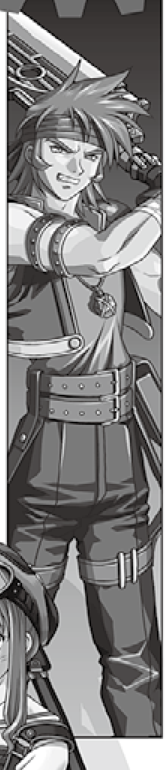
Scherazard Harvey



『銀閃（ぎんせん）のシェラザード』の異名を持つ女遊撃士。カシウスの弟子でエステルたちにとっては姉のような存在。姐御肌で面倒見もいいが、大酒飲みのカラミ上戸という悪癖をもつ。







アガット・クロスナー（24）

Agate Crosner

『重剣（じゅうけん）のアガット』と呼ばれる凄腕の若手遊撃士。身の丈ほどもある巨大な剣を振り回す膂力（りょりょく）の持ち主。いつも不機嫌そうな表情をしており、新米のエステルたちに厳しい態度を取る。



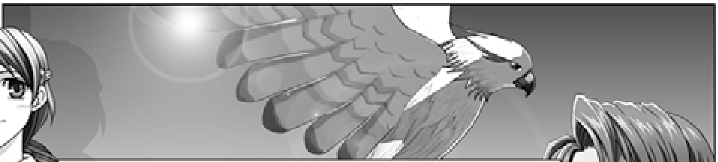


ティータ・ラッセル（12）

Tita Russell

天才導力学者、ラッセル博士の孫娘。人当たりが良くほがらかで、誰からも愛される健気な性格の持ち主。意外とガンコな所があり、機械を前にすると夢中になってしまうのが玉にキズ。









クローゼ・リンツ（16）

Klose Rinz

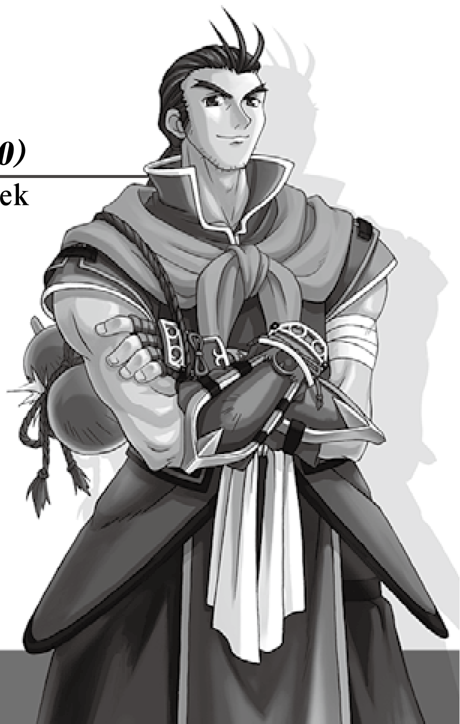
ルーアン地方にあるジェニス王立学園に通う女生徒。学校が休みの日には近くの孤児院で手伝いをしており、穏やかで優しい人柄もあって子供たちから頼りにされている。シロハヤブサのジークがいつもそばにいる。



ジン・ヴァセック（30）

Zin Vathek

東のカルバード共和国出身の巨漢の武術家。遊撃士でもあり、王都で開かれる闘技大会に出場するためにリベールを訪れた。気さくでさっぱりした性格で、頼れる兄貴といった感じの好漢。妙齢の女性には弱い。





ラッセル博士（68）
Dr. Russell

ティータの祖父で工房都市ツァイスに住む老導力学者。オーブメントを発明したエプスタイン博士の直弟子の一人で、リベールのオーブメント技術の基礎を築いた人物。よくも悪くも天才肌で、発明や研究に熱中すると周りが見えなくなる。





カシウス・ブライト（45）
Cassius Bright

エステルの父親。引き締まった体格と、ダンディな口髭が印象的な中年男性。ベテラン遊撃士であり、エステルとヨシュアのほかシェラザードの師匠でもある。



ナイアル・バーンズ（29）
Nial Barns

ニュース雑誌《リベール通信》の敏腕記者。不精髭のヘビースモーカー。特ダネを求めて、いつも王国全土を飛び回っている。ドロシーとコンビを組んでからは気苦労の絶えない毎日。





ドロシー・ハイアット（20）
Drothy Hyatt

ニュース雑誌《リベール通信》の新米カメラマン。
強烈な天然ボケ＆超マイペース娘だが、カメラの腕だけは確からしい。

THE LEGEND OF HEROES

SORA NO KISEKI FC



2 操作説明

OPERATION GUIDE



ゲームを始める前に

「英雄伝説 空の軌跡 FC」（以下「空の軌跡 FC」）をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、本マニュアルを必ずお読みください。

■動作環境

OS	Windows８／７／ Vista ／ XP 日本語版専用（64bit 対応）
CPU	Pentium Ⅲ 550MHz 以上、Core2 Duo 2GHz 以上推奨
メモリ	［8 ／ 7 ／ Vista］1GB 以上 ［XP］384MB 以上
HDD	1.9GB 以上の空き容量
モニタ	解像度 640×480 以上、HighColor 以上表示可能
グラフィック	VRAM32MB 以上、DirectX9.0c 以降に対応した 3D アクセラレータ
サウンド	DirectX9.0c 以降対応のサウンド機能
ディスクドライブ	DVD-ROM 対応ドライブ

※ 3D アクセラレータは、nVidia 社製 GeForce2 以降、および AMD（ATI）社製RADEON シリーズを推奨。チップセットは Intel 社製 845G 以降を推奨します。

※ 本製品は DirectX9.0c を使用しています。旧バージョンの DirectX では動作しません。また DirectX11 および 10 に入っている 9.0c のモジュールが古い場合も動作しません。そのような場合は DirectX を更新してプレイしてください。（→ P.62「DirectX の更新」）

※ ご使用のハードウェアのドライバが DirectX9.0c 以降に対応している必要があります。完全対応していない一部の機種においては、動作の保証ができない場合があります。

※ メモリは環境によって異なる場合があります。動作が遅くなる、サウンドやムービーの再生がおかしいなどの支障をきたした場合は、メモリ容量またはハードディスクの空き容量を増やしてプレイしてください。

※ マウス、キーボードおよびゲームパッドでの操作に対応しています。

■注意事項

●インストールおよびゲームをする際は、他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトが無いか確認し、それらを終了してください。またゲーム中は不必要なキー操作を避けてください。ゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。

●ゲームをプレイする前に、パワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。

●ゲームをプレイする前に、[タスクバー] のスピーカーアイコンをダブルクリックし、サウンドのボリュームを適切に調整してください。(→ P.68「ボリュームコントロールを確認する」)

●ゲームを開始する前には、日本語入力モードをオフにしておいてください。誤動作の原因となります。

●ゲームの初回起動時には、[シリアルコード登録] ダイアログが表示されます。保証書に記載されている「シリアルコード」を入力して [登録] をクリックしてください。

セットアップ

■インストール

● Windows８

Windows８ でのインストールには管理者権限が必要です。



▲操作確認メッセージ

1. [ディスク] をドライブにセットし、画面上に [タップして、このディスクに対して行う操作を選んでください。] のメッセージが表示されたら、その表示を選びます。[自動再生] ダイアログが表示されますので「FSETUP4.EXE の実行」を選びます。

※ 自動再生しない場合は、[デスクトップ画面] で[タスクバー] 上にある [エクスプローラー (ファイルのアイコン)] を選び、[コンピューター] を開きます。[ディスク] を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。



▲自動再生ダイアログ

2. [ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示されたら [はい] を選びます。[セットアップメニュー] が起動します。

3. [セットアップメニュー] の [INSTALL] を選ぶと [インストール Utility] が表示されます。[OK] を選び、後は画面の指示に従って進めてください。



▲セットアップメニュー

4. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。**★全ての□にチェックを入れ**、[決定] を選ぶとインストールが始まります。

5. 終了確認が表示されたら [終了]、続けて [EXIT] を選び [セットアップメニュー] を終了します。



▲起動メニュー登録

● Windows7／Vista

Windows7／Vista でのインストールには管理者権限が必要です。



▲セットアップメニュー

1. ［ディスク］をドライブにセットし、［自動再生］ダイアログが表示されたら、「FSETUP4.EXE の実行」を選択します。
※ 自動再生しない場合は、［コンピューター］を開き、［ディスク］を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。

2. ［ユーザーアカウント制御］ダイアログが表示されたら、［はい］（または［許可］）をクリックします。［セットアップメニュー］が起動します。

3. ［セットアップメニュー］の［INSTALL］をクリックすると［インストール Utility］が表示されます。［OK］をクリックし、後は画面の指示に従って進めてください。



▲起動メニュー登録

4. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。登録したい項目の□にチェックを入れ、［決定］を選ぶとインストールが始まります。
※「ゲームエクスプローラに登録する」はWindows7とVistaで有効です。

5. 終了確認が表示されたら［終了］をクリックし、続けて［EXIT］をクリックして［セットアップメニュー］を終了します。

● WindowsXP

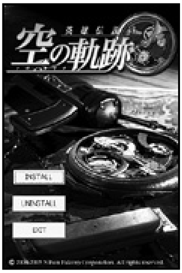
1. ［ディスク］をドライブにセットすると、自動的に［セットアップメニュー］が起動します。
※ 自動的に起動しない場合は、［マイコンピュータ］を開き、［ディスク］を右クリックして「開く」を選択し、「FSetup4.exe」を実行してください。

2. ［セットアップメニュー］の［INSTALL］をクリックすると［インストール Utility］が表示されます。［OK］をクリックし、後は画面の指示に従って進めてください。
※XP の［コンピュータの管理者（Administrator 権限）］アカウントユーザーの場合は、ゲームを全てのユーザーで使用できるようにするか選択画面が表示されますので、［はい］または［いいえ］を選びます。

3. インストール先のフォルダを決定すると「起動メニュー登録」が表示されます。登録したい項目の□にチェックを入れ、［決定］を選ぶとインストールが始まります。

4. 終了確認が表示されたら［終了］をクリックし、続けて［EXIT］をクリックして［セットアップメニュー］を終了します。

■アンインストール



1. インストール時の方法で［セットアップメニュー］を表示させます。

2. ［セットアップメニュー］の［UNINSTALL］をクリックします。

3. 画面の指示に従ってアンインストールを進めてください。

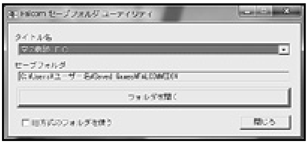
※ セーブデータを削除する場合は、手動で削除してください。「セーブデータのある場所」は、次頁をご覧ください。

※ アンインストール後、再度インストールすると残しておいたセーブデータをそのまま再使用することができます。同じユーザーであれば、インストールする場所が変わってもセーブデータの場所は同じところです。

■セーブデータのある場所

・「環境設定（P.58）」から開く
・「セーブフォルダユーティリティ」を使う（下記参照）

●セーブフォルダユーティリティの使い方



1. ［ディスク］をドライブにセットします。（メニュー等が起動した時は終了させます）

2. ［コンピュータ］または［マイコンピュータ］を開き、［ディスク］をセットしたドライブを右クリックして［開く］を選択します。

3. 「SaveFolderUtility」フォルダを開き、“SaveFolderUtility.exe”を実行します。

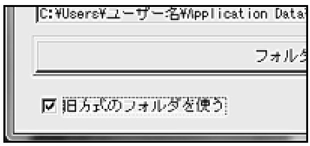
4. 製品「タイトル名」を選択し、［フォルダを開く］ボタンをクリックすると、セーブフォルダが表示されます。

● Vista 対応版からセーブデータを流用する場合

Vista 対応版と､今回の Windows８対応版のセーブデータの保存場所は異なっています。セーブデータを流用したい場合は、「セーブフォルダユーティリティ」で各フォルダを開き、手動でコピーする必要があります。

Vista 対応版のセーブデータフォルダを開く場合は「旧方式のフォルダを使う」にチェックを入れて、フォルダを開いてください。

※OS が XP の場合はチェックできません。



ゲームの開始

■起動

● Windows８

[スタート画面] に登録された [空の軌跡 FC] アイコンや [デスクトップ画面] の [空の軌跡 FC] ショートカットアイコンより実行します。



● Windows7／Vista

[スタート] メニュー直下の [空の軌跡 FC]（Windows7）や、ゲームエクスプローラに登録した[空の軌跡FC] アイコン、またはデスクトップやプログラムメニューに作成した [空の軌跡 FC] ショートカットより実行します。



※ **ゲームエクスプローラの開き方：**
[スタート] → [すべてのプログラム] → [ゲーム] → [ゲームエクスプローラ] の順に選択します。

● Windows XP

・デスクトップにある [空の軌跡 FC] ショートカットアイコンをダブルクリックします。
・[スタート] メニューより、[プログラム] → [Falcom] → [空の軌跡 FC] を実行します。

■シリアルコード登録

ゲームの初回起動時には、[シリアルコード登録] ダイアログが表示されます。
保証書に記載されている「シリアルコード」を入力して [登録] をクリックしてください。



※「シリアルコード」は、ゲームインストール後の初回起動時に必要です。保証書および「シリアルコード」の再発行はできませんので、大切に保管してください。

※「シリアルコード」は、ゲームをインストールしたパソコンに登録されるもので、オンラインでの登録や認証などではありません。また「シリアルコード」入力後は、ゲーム起動に [ディスク] は必要ありません。

■タイトルメニュー

ゲームを開始すると、表示される画面です。



START
新規でゲームを始めます。

LOAD
セーブしたデータファイルをロードし、続きからゲームを再開します。

OPTION
ゲーム動作の環境設定を行います。
詳細は P.35「Option タブ」をご覧ください。

EXIT： ゲームを終了し、Windows の画面に戻ります。

●ロード画面

上記の［タイトルメニュー］で［LOAD］を実行すると、以下の画面が表示されます。



ページ切り替え
1 ページに 10 個のデータをセーブできます。
ページは全部で 100 ページあります。

セーブデータ
続きをプレイするデータをクリックします。
詳細は P.35「Files タブ」をご覧ください。

■操作方法

●マウスの機能（初期状態時）

	移動時	メニュー
左クリック	押している間 マウスカーソル方向へ移動	決定
右クリック	TALK…話し掛ける ！…調べる／開ける／操作する	キャンセル
ホイール	カメラ視点回転	リストをスクロール

※ カーソルを画面上端に置く（または画面右下のキャンプボタンを左クリックする）とキャンプメニューが表示されます。

※ マウスカーソルとプレイヤーキャラの距離により、移動スピードが変化します。

●キーボード・ゲームパッドの機能（初期状態時）

キーボード	ゲームパッド	移動時	メニュー
矢印キー・テンキー2/4/6/8	方向ボタン	移動	項目移動 ページ切り替え
Spaceキー Enter(固定)	ボタン2	TALK…話し掛ける ！…調べる／開ける／操作する	決定
左Ctrlキー テンキー0･ESC(固定)	ボタン3	キャンプメニューを開く・キャンセル	キャンセル
左Shiftキー	ボタン9	地名表示	–
Z・X	ボタン7・8	カメラ視点回転	–
A	ボタン5	押しながら移動で歩く／走る	–
B	ボタン1	プレイサー手帳を開く	–
C	ボタン4	レシピ手帳を開く	–
M	ボタン6	リベールの地図を開く	–
V	ボタン10	周囲地図の拡大表示	–

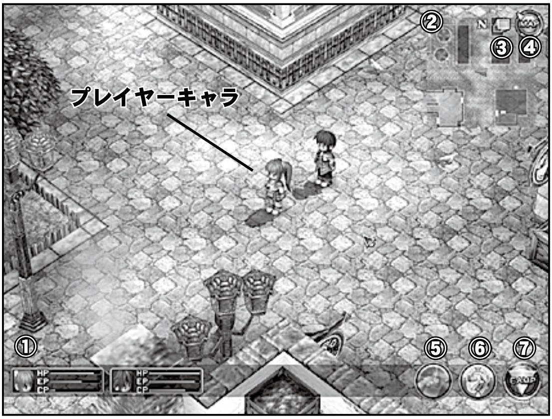
※ P.58「環境設定」で（固定）以外は変更可能です。

●基本操作

	**話す**	フィールド画面上のキャラに近付くとマークが表れます。 マーク表示中に『右クリック』すると会話に入ります。 『クリック』または『右クリック』でメッセージを進めます。
	**調べる／開ける／操作する**	対象に近づくとマークが表示されます。 マーク表示中に『右クリック』すると行動をとります。
	セーブ／ロード／ゲームの終了	キャンプメニューを開き［Files］タブから実行します。

■フィールド画面

実際にゲームが進行していく画面です。この画面内でキャラを操作します。



①現在のステータス
HP（ヒットポイント）
EP（エネルギーポイント）
CP（クラフトポイント）（黄緑色が 1 ～ 100、緑色が 101 ～ 200）

②ミニマップ（詳細は次頁をご覧ください）

③詳細地図ボタン（詳細は次頁をご覧ください）

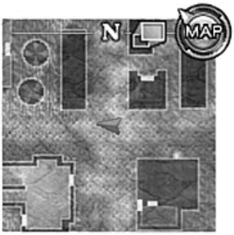
④リベール地図ボタン（詳細は次頁をご覧ください）

⑤レシピ手帳ボタン（詳細は P.37 をご覧ください）
レシピ手帳を入手すると表示され、クリックでレシピ手帳を開きます。

⑥ブレイサー手帳ボタン（詳細は P.38 をご覧ください）
ブレイサー手帳を入手すると表示され、クリックでブレイサー手帳を開きます。

⑦キャンプボタン（詳細は P.30 をご覧ください）
キャンプメニューを開きます。

■マップの表示



●ミニマップ

現在周辺図です。
赤い矢印がプレイヤーキャラで矢印の向きが進行方向(方位)を表し、黄色い部分は扉や入口などのマップが切り替る場所を表します。建物の種類別に色分けされています。

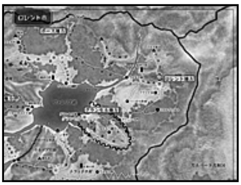
※ 建物の中やダンジョンではミニマップが表示されない場所もあります。





●詳細地図の表示

[詳細地図] ボタンをクリックすると、現在地の周辺詳細地図を表示します。
地点をクリックするか、矢印キーで地図をスクロールすることができます。





●リベール王国マップ

[リベール地図] ボタンクリックするとリベール王国全体の地図を表示します。
地点をクリックするか、矢印キーで地図をスクロールすることができます。

■キャンプメニュー画面

キャラの詳細ステータス表示、装備、オーブメント操作（クオーツ装着や回復アーツ使用）、アイテムの使用、オプション設定、セーブ・ロードを行います。

● Status（ステータス）タブ

キャラのステータスを表示します。



①キャラ選択ボタン
情報を表示するキャラを切り替えます。

②キャラクターイメージ

③所持金とプレイ時間
Mira：パーティの所持金（ミラ）
Play Time：ゲームのプレイ時間

④キャラクターステータス

Name
キャラクター名

Status
Level：キャラの現在のレベル
HP：0 になると戦闘不能
EP：魔法（アーツ）を使うのに必要
CP：戦技（クラフト）を使うのに必要

Parameter
STR：攻撃で相手に与えるダメージに関連
DEF：攻撃で受けるダメージに関連
ATS：アーツで相手に与えるダメージに関連
ADF：アーツで受けるダメージに関連
SPD：次の行動までの時間が短くなる
DEX：攻撃の命中率に関連
AGL：敵の攻撃をかわしやすくなる
MOV：1 回の行動で移動できる範囲
RNG：攻撃の射程距離

Experience
EXP：現在の経験値
NEXT：次のレベルに必要な経験値

Equips
装備一覧

※ 装備の設定に関する詳細は次頁「Equip タブ」をご覧ください。

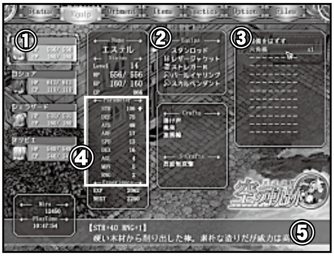
Crafts
クラフト一覧

S-Crafts
S クラフト一覧

※ クラフト、S クラフトの詳細は P.43「戦技」をご覧ください。

● Equip（イクイップ：装備）タブ

パーティキャラの装備を変更できます。



①キャラ選択ボタン

装備情報を表示するキャラを切り替えます。

② Equips：現在の装備

選択中のキャラの装備内容です。
武器／衣服／靴／アクセサリー（２箇所）の順になっています。

③装備候補

装備可能なアイテムが表示されます。

④ステータス

カーソルが指しているアイテムに装備変更した場合のステータスの変化を表示します。
黄緑色…上昇、**赤色**…下降

⑤装備アイテム情報欄

カーソルが指しているアイテムの詳細な情報が表示されます。

【装備の変更】

1. 装備を変更するキャラを選択します。

2. 変更したい装備品の種類を選択します。装備品の種類によって、装備候補が切り替ります。

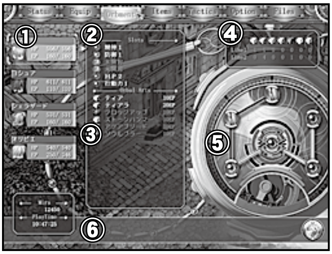
3. 装備候補にカーソルを合わせていって、ステータスへの影響を確認します。

4. 変更する装備を決めたらクリックします。装備が変更されます。



● Orbment（オーブメント）タブ

パーティのキャラが個別に所持しているオーブメントに、クオーツを装着変更したり、オーバルアーツの確認と回復系オーバルアーツの使用ができます。
オーバルアーツを使用するには EP（エネルギーポイント）が必要です。



①キャラ選択ボタン
情報を表示するキャラを切り替えます。

② Slots（スロット）
開封してあるスロットにクオーツを装着できます。

③ Orbal Arts（オーバルアーツ）
オーブメントで使用できる魔法です。
装着するクオーツにより種類が変化します。

④ Point：各ラインの属性値の合計を表示します。
詳しくは P.52「アーツを作成してみよう」をご覧ください。

⑤オーブメント（オーブメントの絵のところ）：スロットの配置を表示します。

⑥情報欄：カーソルが指しているクオーツの属性と属性値、効果が表示されます。

【クオーツの変更】
1. クオーツの装着変更を行うキャラを選択します。
2. 開封済みのスロットより装着場所を選択します。クオーツ一覧が表示されます。
3. 変更するクオーツを決めたらクリックします。クオーツが変更されます。

※ スロットの枠に色が付いている場合、同属性のクオーツのみ装着できます。

「スロットの色と属性」
茶色：地属性 ／ **青色：**水属性 ／ **赤色：**火属性 ／ **緑色：**風属性
黒色：時属性 ／ **金色：**空属性 ／ **銀色：**幻属性 ／ **白色：**無属性（全属性 OK）

【オーバルアーツの使用】
キャンプメニュー内では、回復系のオーバルアーツを使用することができます。

1. 使用するオーバルアーツをクリックします。
2. キャラ選択にカーソルが移動します。
3. 対象となるキャラをクリックします。

● Items（アイテム）タブ

パーティが所有しているアイテムの確認と使用ができます。



①キャラ選択ボタン
アイテムを使用するキャラを選択します。

②表示切替ボタン
所持しているアイテムを種類別に分類し、表示します。

③アイテム一覧
パーティが所持しているアイテムをリストで表示します。



④アイテム解説欄
カーソルが指しているアイテムの効果や解説が表示されます。

⑤ Sepith
セピスの所持数（最大 9999 個）

【アイテムの使用】
1. 使用するアイテムをクリックします。

2. 書籍であれば内容が表示され読むことができます。回復系アイテムなどの場合は、「使用」を選択します。オーブメントの使用と同じで、キャラ選択にカーソルが移動します。パーティ全員が対象となるアイテムの場合は、使用するかどうかの確認メッセージが表示されます。

3. 対象となるキャラをクリックします（単体回復アイテム使用時のみ）。

【アイテムを捨てる】
1. 捨てたいアイテムをクリックし、「捨てる」を選択します。
2. 確認のメッセージが表示されます。［はい］をクリックすると、そのアイテムを 1 つ削除します。

※ 削除は 1 つずつしか実行できません。

● Tactics（タクティクス）タブ

パーティの隊列とＳブレイクの登録を行います。





① Walk Place（移動隊列変更）

フィールド画面での移動隊列です。
入れ替え元のキャラと入れ替え先のキャラを選んで変更します。



② Formation（戦闘隊列変更）

戦闘突入時のフォーメーションです。
横7× 縦5マス内で、パーティの隊列を変更します。
移動したいキャラを選び、移動先のマスを選択します。
左下が前列・進行している方向になります。



③ S-Break（Ｓブレイク登録）

Ｓクラフトの技が複数ある場合、Ｓブレイクとしていずれかを登録しておきます。Ｓブレイク名をクリックすると、Ｓクラフトのリストが表示されますので、登録したいものを選択します。

● Option（オプション）タブ

ゲーム動作の環境設定を行います。



■ステータス
フィールド画面のステータス表示を On ／ Off します。

■ミニマップ
フィールド画面のミニマップ表示を北を上で固定／画面回転と同期／表示しないにします。

■カメラ回転
45 度固定／フリー回転を切替ます。

■ボタン機能
フィールド画面のショートカットボタンの操作方法をクリック／ダブルクリックにするか表示なしにします。

■フレームレート
画面の描画更新速度の自動／ 30FPS を切替えます。

■キャラ透過
キャラクターが物陰に隠れた時の透過表示を On ／ Off します。

■ BGM
BGM の On ／ Off を切替ます。

BGM 音量
スライドバーで BGM 音量を調節します。

■効果音
効果音の On ／ Off を切替ます。

効果音音量
スライドバーで効果音音量を調節します。

※ 戦闘ボイスの音量調節は、効果音の音量に対応しています。また、戦闘ボイスの ON ／ OFF はゲームプレイ中にできません。一旦ゲームを終了し、「環境設定」の「サウンド（→ P.60）」で変更してください。

※ ムービーの音量はここでは設定できません。Windows のボリュームで調整する必要があります。

● Files（ファイル）タブ



ゲーム内容のセーブとロード、およびセーブデータの削除、ゲームの終了を実行できます。

①モード選択（セーブ／ロード／削除／終了）
SAVE　：現在のゲーム内容を保存します。
LOAD　：セーブデータを読み込み、プレイを再開します。
ERASE：セーブデータを削除します。
EXIT　：現在のゲームプレイを終了します。

②ページ切り替え（1 ～ 100 ページ）

③セーブデータリスト

選択中のモードに応じてセーブデータの操作を行います。



セーブ No. ／セーブ時の章と所在地／セーブ時の日付と時刻



④セーブデータ詳細

…セーブデータにカーソルを合わせると表示されます。

a：セーブ時の章と章タイトル
b：所在地とイメージ画像
c：パーティメンバーとレベル
d：日付け時刻・プレイタイム

【ゲームをセーブする】

1. [SAVE] をクリックします。
2. セーブデータリストの好きな領域をクリックすると、現在のゲーム内容が保存されます。

※ セーブしたい領域に別のデータがある場合は、確認メッセージが表示されますので [はい] を選択します。

【ゲームをロードする】

1. [LOAD] をクリックします。
2. セーブデータリストから読み込みたいデータをクリックすると、確認メッセージが表示されますので [はい] を選びます。そのセーブデータがロードされます。

【セーブデータを削除する】

1. [ERASE] をクリックします。
2. セーブデータリストから削除したいデータをクリックすると、確認メッセージが表示されますので [はい] を選びます。そのセーブデータが削除されます。

【ゲームを終了する】

[EXIT] をクリックすると、以下の選択肢が表示されます。

タイトルに戻る ：現在のゲームプレイを終了し、タイトルメニューに戻ります。
ゲームを終了する：ゲームを終了し、Windows に戻ります。

⚠オートセーブ機能について

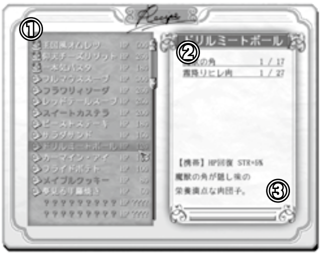
「空の軌跡」はマップ切り替え時と通常戦闘終了時に自動でセーブデータを作成します。ロード画面の「ページ0」に自動セーブ専用ページがありますので、自動セーブされたデータが正常な場合に限り、そこからの再開が可能です。

■レシピ手帳

レシピ手帳はゲーム序盤に手に入るアイテムです。レシピ手帳はフィールド画面の［レシピ手帳］ボタンか、キャンプメニュー内［Items］タブの［書物］から見ることができます。レシピ手帳を使って、それまでに食べたことがある料理を作成することができます。

・料理の作成には『レシピ（調理方法）』と『食材』が必要です。
レシピ　：酒場で料理を食べたり、料理アイテムを使用したりすると覚えます。
食材　　：店で購入したり、魔獣から手に入れたりすることができます。

・料理には『大皿料理』と『携帯食料』があります。
大皿料理：その場で食べてしまう料理です。パーティ全員に効果があります。
携帯食料：アイテムとなって残る料理です。



①レシピ一覧
作成可能なレシピは白い文字で表示されます。灰色で表示されている料理は材料が不足していて、作成できないレシピです。

②材料
料理を作るのに必要な食材とその分量です。
［必要な数／今の所持数］
不足している場合には赤字で表示されます。

③料理の説明：料理の分類（大皿・携帯）と料理の持つ効果の説明です。

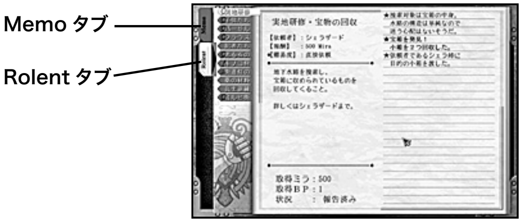
【料理作成】
1. レシピ一覧より、作りたいレシピ名をクリックします。

2. 作成する個数を入力し、［OK］をクリックします。

3. 必要な材料を消費し、料理が完成します。大皿料理の場合はその場でパーティ全員に効果があります。携帯食料の場合は、作った料理が回復アイテム欄に追加されます。

■ブレイサー手帳

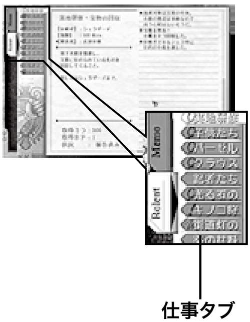
ブレイサー手帳はゲーム序盤に手に入るアイテムです。
掲示板で確認した仕事の詳細や、仕事上の重要な出来事を記録します。フィールド画面の［ブレイサー手帳］ボタンか、キャンプメニュー内［Items］タブの［書物］から見ることができます。





● Memo（メモ）タブ

ブレイサーとしての経歴が記録されています。また、魔法表など冒険に役立つ情報が記載されています。



● Rolent（ロレント）タブ

ロレント地方での仕事の記録を見ることができます。ブレイサー手帳を入手した直後はロレントのタブしかありませんが、各地の遊撃士協会を訪れると自動的にその地方のタブが追加されます。クリックするとその地方での依頼の一覧が表示されます。

マークなし：クリアしていない仕事
！：クリア後ギルドに報告をしていない仕事
○：クリア後ギルドに報告し報酬を得た仕事
：クリア期限が過ぎてしまった仕事

各仕事のタブをクリックすると仕事内容や報酬額、仕事の難易度が確認できます。また、仕事上で得たヒントや取った行動の経緯が自動的に記録されます。

戦闘時の操作

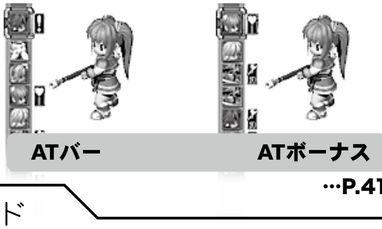


戦闘突入
…P.40

戦闘を有利にするには
…P.40

戦闘開始！







ATバー　ATボーナス
…P.41

同行キャラクター
…P.41

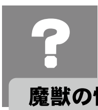
コマンド



攻撃　移動　アーツ　クラフト　道具　退却
…P.42

戦闘中に…





魔獣の情報
…P.44





射程と効果範囲 …P.44

Sブレイク
…P.43

状態変化
…P.45

戦闘終了！！



戦闘終了
…P.46



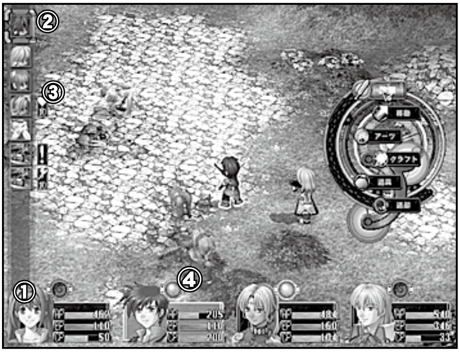
ゲームオーバー
…P.46

■戦闘画面

●戦闘突入
移動中に魔獣や敵キャラと遭遇すると戦闘に入ります。敵味方含めて各キャラのスピード（SPD）に応じてターンが回ってきますので、コマンドを選択して戦闘を進め、敵を全滅させれば勝利となります。

●戦闘を有利にするには
魔獣との接触の仕方によって戦闘開始時の状況が変化し、魔獣の背後から接触すれば有利に、自分達の背後を取られると不利になります。
また、魔獣の姿は、遠くからでは見えません。ある程度近づくと姿が見えるようになります。

●戦闘フィールド
魔獣と接触すると戦闘画面に切り替ります。17×17 マスの正方形です。



※ コマンドを実行するまでは、カメラの回転ができます。

①味方ステータスウィンドウ
パーティキャラ各々のステータス（状態）です。



ブレイクボタン
（詳細は P.43「ブレイクボタン」）

キャラフェイス
残り HP に応じて表情が変化します

現在の HP

現在の EP

CP ゲージ
CP は攻撃したり、ダメージを受けたりすることで蓄積されます（最高 200）

② AT バー

行動順を表します。一番上のキャラにターンが回ってきています。[A] 付きはアーツ、[C] 付きはクラフトの準備中、赤色は敵及び攻撃対象、青色は味方及び回復対象を表します。

③ AT ボーナス（行動順ボーナス）

戦闘中、AT（行動順）によって様々なボーナスが付くことがあります。AT ボーナスは敵味方平等に効果を発揮します。AT を無視して割り込むＳブレイクを使えば比較的簡単に敵のボーナスを横取りすることができます。

ボーナスアイコンの種類

黄	HP HEAL	HPが10・50%回復	STR UP	攻撃・魔法で与えるダメージが10・50%上昇
青	EP HEAL	EPが10・50%回復	CRITICAL	攻撃・魔法・回復の効果が1.5倍になる
緑	CP UP	CPが10・50%増加	SEPITH UP	攻撃した相手からセピスを奪う

④ブレイクボタン

CP が 100 以上になると赤く点灯します。ボタンをクリックするとターン順番を無視して、クリックしたキャラの S クラフトの技がすぐに使用できます（詳細は P.43）。

※ クリック後のキャンセルはできません。



●同行キャラクター

戦闘能力の低い NPC キャラクターがパーティに同行している場合は、ウィンドウの右上にキャラクターのアイコンと HP が表示されます。NPC は行動順が回ってきたら自動的に行動します。
アーツやクラフトを使ってパーティをアシストすることもありますが、プレイヤーが同行キャラクターの行動を操作することはできません。

※ 同行キャラクターの HP がゼロになると、パーティキャラの HP に関わらずゲームオーバーになります。パーティキャラは同行キャラクターに対しても薬や回復アーツを使うことが出来るので、HP に注意しこまめに回復しましょう。戦闘終了後には HP が全回復します。

■コマンド

攻撃



一般の通常攻撃です。コマンド選択後、目標を指定すると移動して攻撃します。水色マス表示がキャラの移動範囲で、外側のサークルまでが攻撃射程範囲になります。敵がキャラの移動範囲（MOV）＋武器レンジ（RNG）の外にいる場合は、移動のみでターン終了です。

移動



指定の場所へ移動して待機します。次のターンが比較的速く回ってきます。

アーツ



EP を消費して魔法（アーツ）を使用します。コマンド選択後、使用する魔法を選択した後、目標または地点を指定します。魔法は駆動時間が必要で、発動するのに時間が掛かります。駆動時間を短縮できるクオーツもあります。

クラフト



CP を消費してキャラ特有の戦技（クラフト）を使います。コマンド選択後、使用する技を選択した後、目標または地点を指定します。

道具



回復アイテムを使用します。コマンド選択後、リストが表示されますのでアイテムを選択した後、目標を指定します。アーツと異なり直ぐに効果があります。

退却



コマンド選択と同時に退却します。魔獣はまだフィールド上にいますので、急いで移動し離れてください。

■戦技（クラフト・S クラフト）

●クラフト

各キャラクターに独自の技で、一定のレベルになると新しいものを習得します。クラフトの使用には CP（クラフトポイント）が必要です。
CP は戦闘で敵にダメージを与えたり、ダメージを受けたりすることで溜まっていきます。

●Sクラフト

クラフトの上位版です。
CP をすべて消費して放つ必殺技で、CP100 以上で使用可能です。
CP 最大（200）で使用した場合に最高の威力を発揮します。

■ S ブレイクとブレイクボタン

AT（行動順）を無視して直ちに S クラフトを発動する行動です。
CP が 100 以上になるとブレイクボタンが赤く点灯し、行動順に関係なく S ブレイクをいつでも発動することができます。

● S ブレイクの発動

ブレイクボタンをクリックし、目標または地点を指定すると、CP を全て消費して S クラフト技を使用します。S ブレイクで使用する技の設定方法は P.34「Tactics タブ」をご覧ください。



キーボード操作の場合は、パーティメンバーに対応した［1］、［2］、［3］、［4］キーを押すか、
矢印キーの［←］、［→］で選択します。

■射程範囲と効果範囲

●射程範囲

キャラを中心にしたものと、地点を中心としたものがあり、射程範囲のサークル内がグラデーションでアニメ表示されます。戦闘フィールド全体が射程（射程無し）の場合は表示がありません。

●効果範囲

濃いオレンジの実線サークルまたは直線（長方形）で表示されます。

- **自己**
  使用者本人のみが効果対象となります。

- **単体**
  敵味方いずれかのキャラ1体が効果対象となります。

- **範囲（小円・中円・大円・直線）**
  一定範囲内が効果対象となるものです。以下の3つのタイプがあります。

  ①使用者中心：使用者を中心とした円内が効果対象となります。
  ②キャラ指定：敵味方いずれかの指定キャラを中心にした円内、
  または指定キャラに向かう直線内が効果対象となります。
  ③地点指定：戦闘フィールド上に指定した地点を中心にした円内、
  または指定した地点に向かう直線内が効果対象となります。

- **全体**
  戦闘フィールド上に存在する全てのキャラが効果対象となります。

■魔獣の情報

目標指定時に敵にカーソルを合わせると敵の情報が表示されます。



HP
魔獣の現在のHP／最大HP

Condition
毒や石化などの状態変化

属性攻撃有効率（%）
「地・水・火・風」の属性を持つ攻撃（攻撃・アーツ）が、その魔獣に対してどの程度有効なのかを通常の攻撃力を100%として表した値です。有効率が高いほど攻撃力は大きくなり、低いと小さくなります。

■状態変化

補助魔法を味方にかけたり、逆にかけられ状態異常に陥った時は、ステータスウィンドウに以下のアイコンが表示されます。



【アイコン】	【名称】	【効果内容】	【解除方法】時間経過	【解除方法】アーツ・薬
	毒	行動後にダメージを受ける	○	○
	封技	攻撃不能（攻撃、クラフト、Sクラフト）	○	○
	凍結	行動不能　行動後にダメージを受ける	○	○
	石化	行動不能　攻撃を受けると「戦闘不能」になる	×	○
	睡眠	行動不能　ダメージを受けると解除される	○	○
	気絶	行動不能	○	○
	封魔	アーツ使用不能	○	○
	混乱	敵味方無差別に攻撃する	○	○
	暗闇	DEXとAGLが低下する	○	○
	怒り	「挑発」した相手を狙うようになる	○	○
	完全防御	１度だけ、全てのダメージを無効化する	×	×
	MOV↑	移動力がアップする	○	×
	AGL↑	敏捷度がアップする	○	×
	STR↑/↓	物理攻撃力がアップ／ダウンする	○	×
	DEF↑/↓	物理防御力がアップ／ダウンする	○	×
	SPD↑/↓	行動速度がアップ／ダウンする	○	×
	戦闘不能	HPが０の状態　戦闘後も回復しない	×	○

■戦闘終了

敵を全滅させると戦闘終了になります。経験値とセピスが加算され、場合によってはアイテムを入手できます。また、レベルアップに必要な経験値を得たキャラはレベルが1つ上がります。

※ 戦闘不能のキャラは経験値が加算されません。



■ゲームオーバー

味方キャラ全員の HP が 0 になるとゲームオーバーです。また、同行キャラクターの HP が 0 になった場合、パーティキャラの残り HP に関係なくゲームオーバーになります。ゲームオーバー後、以下の選択肢が表示されます。



リトライ：
戦闘をもう一度やり直します。

タイトルに戻る：
タイトル画面に戻ります。LOAD から再開してください。

ショップ画面（店と施設）

店員との会話内のメニューより［買物をする］や［改造・換金］を選択します。

■全施設共通事項

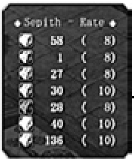
●セピスをミラに換金する

ブレイサーギルド以外の全ての施設で行うことができます。

1. ショップメニューの［換金］をクリックすると、所持セピスの一覧が表示されます。

2. 一覧のセピス種別をクリックすると、数量入力欄が表示されます。換金数を調整して［OK］で決定します。同様に他のセピス種別も換金数を入力していきます。

3. 最後に一覧の［セピスを換金する］をクリックすると、合計がミラに換金され所持金に反映されます。



●セピス・レート

セピスからミラへの換金レート表示で、地域によって変動します。

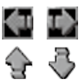
セピス種別／セピス所持数／換金レート

※ミラでセピスを買い戻すことはできません。換金しすぎるとオーブメントのスロット開封やクオーツの合成がいつまでもできない状況になる場合があります。冒険に支障がでないよう注意してください。

●数量入力

購入の数量などを決定する際表示されます。





カーソルの桁移動

数量の増減

■武器屋・雑貨屋

装備品やその他のアイテムの売買を行います。武器屋では武器と防具を、雑貨屋では薬や雑貨・食材などのアイテムを販売しています。画面構成、売買方法は双方とも同じです。



①セピス・レート
②売買リスト欄
③解説・情報欄
④キャラクターステータスの変動

【アイテムを購入する】
1. ショップメニューの［購入］をクリックすると、購入アイテムリストが表示されます。
2. リスト内の購入したいアイテムを選択します。装備品にカーソルを合わせると、装備可能なキャラが判り、攻撃力や防御力の変動も確認できます。
3. 購入するアイテムをクリックし、購入数を決めて［OK］をクリックします。
4. 確認メッセージが表示されますので［はい］を選びます。

【アイテムを売却する】
1. ショップメニューの［売却］をクリックします。
2. アイテム一覧の中から売却したいアイテムを選択します。
※ 装備中のアイテムはリストに表示されません。
3. 売却するアイテムをクリックし、売却数を決めて［OK］をクリックします。
4. 確認メッセージが表示されますので［はい］を選びます。

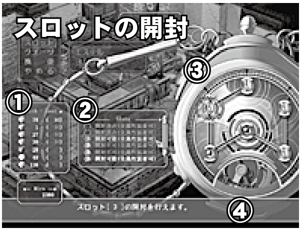
■酒場・レストラン

料理を購入したり、お勧め料理を頼むことができます。

【お勧め料理を頼む】
ショップメニューの［お勧め料理を頼む］をクリックすると、その場でお勧め料理を食べることが出来ます。
まだ一度も食べたことのない料理は、レシピ手帳にレシピが記載されます。

■オーブメント工房

セピスでオーブメントのスロットの開封、クオーツの合成を行います。





①セピス・レート
②スロットの開封／未開封
③スロットのライン

④解説・情報欄
⑤購入できるクオーツの一覧

※ショップメニューのスロットとクオーツを選択した場合はセピス･レートが「コスト」表示に変化します。

【スロットの開封】

1. ショップメニューの［スロット］をクリックすると、キャラ選択が表示されます。
2. キャラを選択すると、スロット一覧とオーブメントのイメージが表示されます。
3. 一覧の「開封可能」スロットにカーソルを合わせると、必要なセピスが判ります。クリックすると開封できます。

【クオーツの合成】

1. ショップメニューの［クオーツ］をクリックすると、合成できるクオーツ一覧が表示されます。
2. 一覧の合成したいクオーツにカーソルを合わせると、必要なセピスとクオーツの詳細が判ります。クリックすると確認メッセージが表示されますので［はい］を選びます。

※ スロットの開封とクオーツの合成は、必要なセピスが足りない場合、行えません。

■ホテル・宿酒場

町や村にあり旅の疲れを癒してくれる施設です。代金を払い宿泊すると、HP／EPが完全に回復します。

1. フロントでの会話内のメニューより［休む］をクリックします。
2. 再度［休む］をクリックすると確認メッセージが表示されますので［はい］を選びます。

■ブレイサーギルド

遊撃士（ブレイサー）のための協会施設です。

この施設では、ブレイサーが仕事の依頼を受けたり、仕事の報告を行います。依頼が達成できた場合は速やかに報告し、新しい仕事依頼がないか確認するのを心掛けておくと良いでしょう。

【仕事の確認】
1. ギルドの掲示板を調べると、現在依頼が出ている仕事の一覧が表示されます。
2. 各仕事名をクリックするとその仕事の詳細を見ることが出来ます。一度掲示板で確認した依頼は自動的にブレイサー手帳に記録されます。

【仕事の報告】

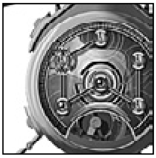


1. ギルド受付での会話内のメニューから〈報告する〉を選択します。

2. 報告できる依頼がある場合は、現在のランクなどブレイサーステータスの確認と共に報酬が支払われ、BP（ブレイサーポイント）が取得できます。仕事中の手際によっては報酬が増減することがあります。BPが溜まるとランクが上がり、ボーナスアイテムが支給されます。

クオーツとアーツ

■キーワード



●導力器（オーブメント）

結晶回路（クオーツ）をセットすることで様々な効果を発揮する個人用の機械です。完全なオーダーメイド製品なので、持ち主によってそれぞれスロットの属性やスロットの連結構造（ライン）などが異なります。

●結晶回路（クオーツ）

七耀石（セプチウム）の欠片、セピスから作られた回路です。オーブメントにセットすることで能力強化の効果を発揮します。また、セットする組み合わせによって導力魔法（オーバルアーツ）が使用可能になります。クオーツはセピスを材料にしてオーブメント工房で作成することができます。



●セピス

七耀石（セプチウム）の欠片で、地･水･火･風･時･空･幻の7つの属性を持ち、クオーツの材料となります。魔獣との戦闘で手に入ります。

●スロット

クオーツをセットする穴です。属性が指定されているスロットには同属性のクオーツ以外セットできません。1つのオーブメントに合計6つのスロットがありますが、最初は中央に配置されたスロットのみ開封されています。その他のスロットはセピスと引き換えにオーブメント工房で開封します。

●導力魔法（オーバルアーツ）

オーブメントによって引き起こされる魔法です。セットされたクオーツの組み合わせによって使用できるアーツが変化します。

● EP（エネルギーポイント）

オーブメント内に蓄えられているエネルギーです。アーツを使用するのに必要です。EP の最大値は開封されているスロットの数に比例します。EP は宿屋に泊まるか、アイテムで回復します。

エステルのひとくちメモ

◎オーブメントにクオーツをセットするとアーツが使える。
◎クオーツの組み合わせを変えると使えるアーツも変わる。
◎クオーツの作成、スロットの開封はオーブメント工房で行う。その際、セピスが必要。



アーツができるまで

①セピスを溜める		セピスは魔獣との戦闘で入手！
②スロットを開封する	③クオーツを合成する	オーブメント工房で行う。 スロットを開封すればより高度なアーツが使えるので、早めに開封しよう。
④クオーツをセットする		クオーツの組み合わせで使えるアーツが決まる。

■アーツを作成してみよう

クオーツの組み合わせとアーツの仕組みを理解すれば強力なアーツが使用でき、ゲームがより楽しくなります。

例：エステルが『ファイアボルト・改』を使えるようになるには

1. 魔法表（P.54 ～）で『ファイアボルト・改』の**必要属性値**を確認します。

ファイアボルト・改 火 火 火 風 空

※魔法表はブレイサー手帳にも掲載されています。

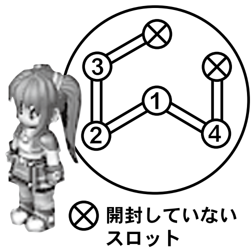
2. 必要属性値を満たすクオーツの組み合わせをクオーツ表（P.56 ～）で調べます。

必殺の刃	火 火 火
魔防1	風
移動1	空

←属性値の合計が同じ→ **ファイアボルト・改** 火 火 火 風 空

3. 開封されているスロットの**ライン**を確認します。

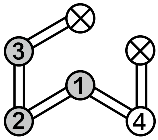
キャンプメニューの［Orbment（オーブメント）タブ］を開き、中央からスロットを連結している枝＝**ライン**を調べます。
エステルは現在① – ② – ③と① – ④の**2つのライン**があります。属性値は各ラインごとに合計されます。



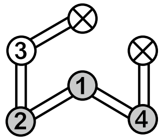
十分なスロットが開封されていない場合は、オーブメント工房でスロットを開封します。
オーブメント工房の利用方法は P.49「オーブメント工房」をご覧ください。

4. クオーツをセットします。

3. のクオーツが**同じライン上に**セットされれば『ファイアボルト・改』を使用できるようになります。



【良い例】
必要なクオーツが1つのラインにセットされている



【悪い例】
必要なクオーツが1つのラインにセットされていない

エステルのひとくちメモ

◎同じラインにセットされたクオーツの属性値の合計で使えるアーツが決まる。

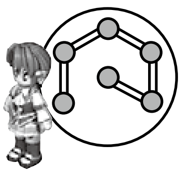
◎高度なアーツを使うためにもスロットは早めに開封。

◎スロットのラインはキャラクターによって違う。アーツの得意なキャラはラインが長い。

◎魔法表・クオーツ表はゲーム内のプレイサー手帳でも見る事ができる。

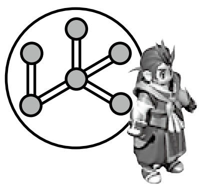


【そのほかのキャラクターのライン形状】



クローゼ
中央から1つのラインで全てのスロットが連結されているため、属性値の合計が高くより高度なアーツが使える。

ジン
中央から何本ものラインで連結されているため、属性値の合計が低く、高度なアーツが使えない。



■魔法表

●攻撃系アーツ

名　称	属性	必要属性値	効果範囲	EP	効　果　内　容
ストーンハンマー	地	地x1	単体	10	敵の頭上から大きな岩石を落下させる。
アースランス	地	地x5	単体	20	大地から鋭く尖った刃を突き出させる。
ペトロブレス	地	地x3	単体	30	ガスを吹き付ける。 20%の確率で「石化」状態にする。
ストーンインパクト	地	地x3,空x2	中円	50	敵の頭上から巨石を落下させ周囲にも ダメージを与える。
タイタニックロア	地	地x8,空x4	全体	50	局所的な地震を引き起こす強力なアーツ。
アクアブリード	水	水x1	単体	10	重い水の塊を敵に叩きつける。
ブルーインパクト	水	水x5	単体	20	高圧の水を噴出させ敵を切り裂く。
ダイヤモンドダスト	水	水x4,風x2,空x1	小円 （地点指定）	40	強烈な冷気を生み出す。 確率20%で「凍結」状態にする。
ファイアボルト	火	火x1	単体	10	燃えさかる火球を撃ち出す。
フレアアロー	火	火x3	単体	20	敵の頭上に灼熱の炎が降り注ぐ。
ナパームブレス	火	火x6	単体	40	足元から真紅の火炎が噴き上がる。
ファイアボルト改	火	火x3,風x1,空x1	中円	20	ファイアボルトの上位アーツ。 複数の火球を発射する。
スパイラルフレア	火	火x5,風x2,空x2	中円	30	白熱した炎の矢が空中を乱れ飛ぶ。
ボルカニックレイブ	火	火x8,地x4,空x2	中円	50	エネルギーを１点に集中させ 大爆発を起こす。
エアストライク	風	風x1	単体	10	圧縮された空気の塊で敵を切り裂く。
エアリアル	風	風x4	中円 （地点指定）	20	石つぶての混じった猛烈な竜巻を 巻き起こす。
エアロストーム	風	風x8	大円 （地点指定）	40	巨大な竜巻を巻き起こし真空の刃で 敵を切り裂く。
ライトニング	風	風x4,空x2	直線 （地点指定）	20	電撃を走らせる。 確率20%で「封技」状態にする。
プラズマウェイブ	風	風x8,空x4	直線 （地点指定）	50	雷撃を叩き落す。 確率20%で「封技」状態にする。
ソウルブラー	時	時x1	単体	10	時空を震わせる波動を放つ。 確率20%で「気絶」状態にする。
シャドウスピア	時	時x5	単体	20	生命を削る時の刃。 確率20%で「戦闘不能」にする。
ヘル・ゲート	時	時x4,空x2,幻x1	小円	30	生命活動を停滞させる。 確率20%で「気絶」状態にする。
ホワイトゲヘナ	時	時x8,空x4,幻x2	中円 （地点指定）	40	時空をかき乱す。 確率20%で「気絶」状態にする。

●補助系アーツ

名　称	属性	必要属性値	効果範囲	EP	効　果　内　容
アースガード	地	地x2	単体	10	大地の楯を張り巡らし、攻撃を１度だけ完全防御する。
アースウォール	地	地x4	小円	30	一定範囲に大地の楯を張り、攻撃を１度だけ完全防御する。
シルフェンガード	風	風x2	単体	10	風の防御壁を作る。 一定時間、AGL+50％。
シルフェンウイング	風	風x6	単体	30	風の力を借りて移動距離を伸ばす。 一定時間、MOV+1。
クロックアップ	時	時x1	単体	10	時の流れを加速させる。 一定時間、SPD+25％。
クロックアップ改	時	時x9	単体	30	時の流れを大きく加速させる。 一定時間、SPD+50％。
アンチセプト	時	時x3	単体	20	一定時間、敵のアーツを封じる。
アンチセプトオール	時	時x11	中円 （地点指定）	40	範囲内にいる敵のアーツを一定時間封じる。
カオスブランド	幻	幻x5	単体	10	敵の認識作用を乱し、「混乱」状態にする。
クレスト	地	地x4,水x3,空x2,幻x1	単体	20	大地による守護を得る。 一定時間、DEF+25％。
フォルテ	火	火x4,風x3,空x2,幻x1	単体	20	火炎による守護を得る。 一定時間、STR+25％。
セイント	幻	幻x4,地x3,火x3, 水x2,風x2,空x2	単体	40	攻守両面の守護を得る。 一定時間、STR+25％、DEF+25％。

●回復系アーツ

名　称	属性	必要属性値	効果範囲	EP	効　果　内　容
ティア	水	水x1	単体	10	命を癒す水の力で味方１人のHPを200回復する。
ティアラ	水	水x4	単体	20	命を癒す水の力で味方１人のHPを1000回復する。
ティアラル	水	水x6	単体	40	命を癒す水の力で味方１人のHPを2000回復する。
ラ・ティア	水	水x2,空x1	小円	20	命を癒す水の力で範囲内にいる味方のHPを200回復する。
ラ・ティアラ	水	水x5,空x2	中円	50	命を癒す水の力で範囲内にいる味方のHPを1000回復する。
キュリア	水	水x4,幻x2	単体	10	「戦闘不能」以外の状態異常を解除する。
ラ・キュリア	水	水x8,幻x4,空x2	大円	30	範囲内にいる味方の、 「戦闘不能」以外の状態異常を解除する。
セラス	水	水x4,地x2,幻x1	単体	10	「戦闘不能」状態を解除し、さらにHPを100回復する。

■クオーツ表

名　称	属性	加算属性値	効　果　内　容
防御 1	地	地x1	DEF+ 5 ％
防御 2	地	地x3	DEF+10％
防御 3	地	地x5	DEF+15％
毒の刃	地	地x3	確率10％で敵を「毒」状態にする。
石化の刃	地	地x3	確率10％で敵を「石化」状態にする。
封魔の刃	地	地x3	確率10％で敵を「封魔」状態にする。
ＨＰ 1	水	水x1	最大HP+ 5 ％
ＨＰ 2	水	水x3	最大HP+10％
ＨＰ 3	水	水x5	最大HP+15％
精神 1	水	水x1	ATS+ 5 ％
精神 2	水	水x3	ATS+10％
精神 3	水	水x5	ATS+15％
凍結の刃	水	水x3	確率10％で敵を「凍結」状態にする。
治癒	水	水x3,時x2	移動中に少しずつHPが回復する。
攻撃 1	火	火x1	STR+ 5 ％、DEF- 5 ％
攻撃 2	火	火x3	STR+10％、DEF-10％
攻撃 3	火	火x5	STR+15％、DEF-15％
封技の刃	火	火x3	確率10％で敵を「封技」状態にする。
混沌の刃	火	火x3	確率10％で敵を「混乱」状態にする。
必殺の刃	火	火x3	確率10％でクリティカル攻撃が出る。
魔防 1	風	風x1	ADF+ 5
魔防 2	風	風x3	ADF+15
魔防 3	風	風x5	ADF+30
回避 1	風	風x1	AGL+ 1
回避 2	風	風x3	AGL+ 2
回避 3	風	風x5	AGL+ 3
睡眠の刃	風	風x3	確率10％で敵を「睡眠」状態にする。
妨害 1	風	風x1	確率20％で敵が駆動中の技とアーツを解除する。
妨害 2	風	風x3	確率50％で敵が駆動中の技とアーツを解除する。
妨害 3	風	風x5	確率80％で敵が駆動中の技とアーツを解除する。
美臭	風	風x3,空x2	魔獣に発見されやすくなる。

名　称	属性	加算属性値	効　果　内　容
行動力１	時	時x1	SPD+10％
行動力２	時	時x3	SPD+20％
行動力３	時	時x5	SPD+30％
闇の刃	時	時x3	確率10％で敵を「暗闇」状態にする。
死の刃１	時	時x3	確率10％で敵を「戦闘不能」にする。
死の刃２	時	無し	敵を確実に「戦闘不能」にするが、クオーツは壊れる。
駆動１	時	時x1	アーツの駆動時間が短縮される。
駆動２	時	時x3	アーツの駆動時間が大幅短縮される。
移動１	空	空x1	MOV+１
移動２	空	空x3	MOV+２
移動３	空	空x5	MOV+３
範囲１	空	空x3	アーツの効果範囲+１
省ＥＰ１	空	時x1,空x2,幻x1	アーツのEP消費量-10％
省ＥＰ２	空	時x2,空x3,幻x2	アーツのEP消費量-25％
省ＥＰ３	空	時x3,空x5,幻x3	アーツのEP消費量-50％
鷹目	空	空x3,幻x2	遠くにいる魔獣の姿が見えるようになる。
ＥＰ１	幻	時x1,空x1,幻x2	最大EP+５％
ＥＰ２	幻	時x2,空x2,幻x3	最大EP+10％
ＥＰ３	幻	時x3,空x3,幻x5	最大EP+15％
命中１	幻	幻x1	DEX+５
命中２	幻	幻x3	DEX+10
命中３	幻	幻x5	DEX+15
情報	幻	幻x2	魔獣についての詳しい情報が得られるようになる。
陽炎	幻	地x2,幻x3	魔獣に見つかりにくくなる。
葉隠	幻	火x2,幻x3	魔獣と接触しても戦闘にならない。

環境設定

ゲームの画面に関する詳細や、ボタンの割り当てなど各種の設定ができます。
下記のいずれかの方法で起動します。

● Windows8

★［スタート画面］または［デスクトップ画面］の［空の軌跡 FC 設定］ショートカットより実行します。

● Windows 7／Vista

ゲームエクスプローラに登録した［空の軌跡 FC］アイコンを右クリックし､［環境設定］をクリックします。

● Windows XP

★デスクトップにある［空の軌跡 FC 設定］ショートカットアイコンをダブルクリックします。
★［スタート］メニューより、［プログラム］→［Falcom］→［空の軌跡 FC 設定］を実行します。

設定の変更はタブ切り替え、プルダウンメニュー、ラジオボタン、チェックボックス、スライドバーで設定します。確定するには［OK］をクリックします。
［ゲーム開始］をクリックすると確定後、すぐにゲームを起動します。
［セーブフォルダ］をクリックすると、セーブフォルダが表示されます。

※ お使いのパソコンが未対応のものは薄い灰色表示になります。

■画面

ゲームの３D 表示や解像度、描画精度の設定ができます。



アダプタ
お使いのグラフィックデバイス名が表示されます。

デバイス
HAL から変更しないでください。

解像度
解像度と色数(横サイズ×縦サイズ×色数 bit) を変更できます。解像度が高く色数が多いほど 3D 表示が精密描画になりますが、ハードウェアに負荷が掛かります。

リフレッシュレート
“規定” はハードウェアのデフォルト設定です。

※ 液晶モニタで画面が波打つ場合は “60Hz” に設定してください。

テクスチャ品質
“低い”にするとテクスチャのサイズを小さくして、ハードウェアの負荷を軽減します。

ミップマップ
“OFF”にすると Direct3D の描画で MIPMAP の機能を使用しなくなり、VRAM 消費量が多少減少します。

FPS
“30fps”と“自動”を切り替えます。

VSYNC 同期
画面の更新をリフレッシュレートと同期させます。

レンダーターゲット
“OFF”にすると一部のエフェクトが省略され、ハードウェアの負荷を軽減します。
お使いのグラフィックデバイスにより、画面が乱れることがあります。その場合は“OFF”にしてください。

影品質
地面に投影される影の表示を切り替えます。“低”設定ほど、ハードウェアの負荷を軽減します。

ハードウェア頂点シェーダ
チェックができると描画速度が向上します。

ウィンドウモード
チェックすると全画面モードからウィンドウモードに切り替わります。

ムービー OFF
チェックすると Falcom ロゴムービーやオープニングムービーを再生しません。

[標準(推奨)設定]ボタン/[軽量設定]ボタン
デフォルトは「標準(推奨)設定」です。

※「標準(推奨)設定」で、ゲームの動作が重たい、処理落ちする場合は[軽量設定]にしてプレイしてみてください。症状が改善される場合があります。

[セーブフォルダ]ボタン
クリックすると、セーブフォルダが表示されます。

■サウンド

ゲーム中の BGM 音量／効果音音量をスライドバーで調節できます。



・“OFF” にチェックすると、サウンドを鳴らしません。

・“DirectSound を使わない” にチェックすると、Direct Sound の機能を停止させます。

・“戦闘ボイス OFF” にチェックすると、戦闘ボイスを停止します。

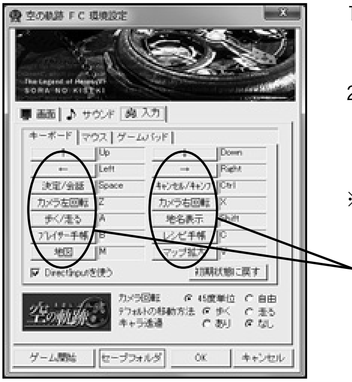
・“サウンドバッファにシステムメモリを使用する” にチェックすると、BGM や効果音が再生されない場合に改善される場合があります。

※Falcom ロゴムービーやオープニングムービーの音量は、ここでは設定できません。P.68 の「ボリュームコントロールを確認する」を参照し、Windows から調節してください。

※ 戦闘ボイスの音量調節は、効果音の音量に対応しています。
また、戦闘ボイスの ON ／ OFF は、ゲームプレイ中に切り替えることはできません。

■入力

操作に使うデバイス（キーボード／マウス／ゲームパッド）の入力割り当てをカスタマイズできます。



1. 設定を変更するデバイスのタブをクリックして、デバイスを切り替えます。

2. 変更したい箇所の［機能］ボタンをクリックした後、割り当てたいデバイス本体の各ボタンやキーを押します（割当て表示が変わります）。

※ デフォルトの設定に戻すには［初期状態に戻す］をクリックします。

・“DirectInput を使う”のチェック外すと、DirectXInput の機能を使わずに Windows API を使って動作します。ゲームパッドでの操作は、“DirectInput を使う”にチェックしておかないと使用できません。

カメラ回転
ゲーム画面の回転方式を切り替えます。

デフォルトの移動方法
キーボードとゲームパッドで、移動キーが押された時に“歩く”か“走る”を切り替えます。

キャラ透過
キャラの透過処理を切り替えます。

ホイールを使用する（マウス）
マウスのホイールでカメラ回転を使用します。“カメラ逆回転”にチェックを入れると逆方向に回転します。

アナログ（ゲームパッド）
アナログパッドを使用する場合にチェックを入れると、スティックの強弱判定が有効になります。
デジタルパッドの場合はチェックを外し、「歩く／走る」ボタンで切り替えます。

DirectXについて

DirectXとは、Windowsの機能を拡張するプログラム（API）です。画像処理用のDirectDraw、音声を扱うDirectSound、入力デバイス制御のDirectInputなどをひとまとめにしたものです。
DirectXはシステムに深く関わるプログラムであるため、更新にも注意が必要です。特に古い機種や周辺機器のドライバによっては、特定のDirectXのバージョンに対応していなかったり、パソコンの動作にトラブルが生じる場合がありますのでご注意ください。
また、お使いのハードウェアによってはDirectXに対応した最新のドライバを別途用意する必要があります。
詳しくはお使いのパソコンおよび周辺機器の製造元にお問い合わせいただくか、インターネットなどから最新ドライバを入手してください。

※ ゲームの起動、動作に問題がない限り、DirectXを更新する必要はありません。

● DirectXの更新

本製品に付属のDirectXの更新は、Microsoft社製のセットアッププログラムによって行われます。このプログラムはお使いの機器のデバイスドライバがDirectXに対応しているかチェックし、対応していない場合は置き換えるかどうかを確認します。
DirectXを更新したことによってシステムが不安定になったり、Windowsが起動しなくなった場合には、お使いのパソコンおよび周辺機器の製造元かMicrosoft社にご相談ください。

更新方法

1. 他に起動しているアプリケーション、常駐ソフトをすべて終了させてください。

2. ［ディスク］をドライブにセットします。自動的に［セットアップメニュー］が起動されますので、［EXIT］ボタンをクリックして終了します。

3.［マイコンピュータ］を開きます。ディスクをセットしたドライブを“右クリック”し、［開く］を選択します。

4.“DirectX”フォルダを開き、“DXSETUP.exe”をダブルクリックします。

5. メッセージが表示されます。内容をよくお読みになり、指示に従って更新してください。

■ DirectX 診断ツール

DirectX 診断ツールは、DirectX の各種情報の表示、機能テストと設定の変更などができます。
これによってトラブルが解決できる場合もあります。

※Windows８／７の DirectX11 と Vista の DirectX10 では、各種情報の表示のみとなります。

起動方法

1. Windows８の場合は [Windows] ＋ [C] キーを押してチャームバーを開き、[検索] チャームの [アプリ] で「ファイル」と入力すると [ファイル名を指定して実行] が見つかりますので、それを選択します。Windows7／Vista は [スタート] メニューより、[すべてのプログラム] → [アクセサリ] → [ファイル名を指定して実行] を選択します。XP は [スタート] メニューから、[ファイル名を指定して実行] を選択します。

2. [名前] に “dxdiag” と入力し [OK] をクリックすると、Microsoft 社製の DirectX 診断ツールが起動します。

「空の軌跡 FC」では DirectDraw (描画)、Direct3D (3D 描画)、DirectSound (BGM・効果音)、DirectInput (入力制御)、DirectShow (ムービー再生) の機能を使用しています。特にご確認いただくのは、以下の３項目です。

【[DirectX ファイル]・[DirectX ドライバ] タブ】(DirectX11 および 10 にはありません)
注意ウィンドウ内のメッセージが「・問題は見つかりませんでした。」になっていますか。

【[ディスプレイ] タブ】
[DirectX の機能] 内全てが「使用可能」になっていますか。
「使用不可」になっている場合は、[有効] ボタンをクリックし使用可能にしてください。
[テスト] ボタンをクリックし、各種の描画テストが正常に表示されるのを確認してください。

【[サウンド] タブ】
[DirectX の機能] 内の [テスト] ボタンをクリックし、各種のテストサウンドが正常に再生されるのを確認してください。

※ 問題が出ている (テストがうまくいかない) 場合は、[それでも問題が解決しない場合] タブの「トラブルシューティング」などを参考にして、設定変更してみてください。詳しいご使用方法は「DirectX 診断ツール」のヘルプなどをご覧ください。

トラブルシューティング

起こっている症状に関連する項目の内容をお読みになって対処方法をお試しください。
場合によっては Windows の設定変更を行う必要があります。
OS によって若干の違いがありますので、詳しくは Windows のヘルプなどをご覧ください。

■ゲームが開始できない

●ゲーム起動時に［シリアルコード登録］ダイアログが表示される

保証書に記載されている「シリアルコード」（数字 8 桁）を入力して［登録］してください。

●ゲーム開始時に"必要な DLL ファイル ＊＊＊.DLL が見つかりませんでした"というエラーメッセージが表示される

DirectX の更新が必要です。
詳しくは P.62「DirectX の更新」をご覧ください。

●ゲームが強制終了してしまう

他に起動しているアプリケーションや常駐ソフトがある可能性があります。全て終了させてください。

ディスプレイやサウンドが「動作環境（P.18）」を満たしていますか？　再度ご確認ください。
ドライバのバージョンが古い、または DirectX のバージョンにドライバが対応していないなどの可能性があります。グラフィックデバイスやサウンドデバイスの製造元から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

⚠オートセーブ機能について

「空の軌跡 FC」はマップ切り替え時と通常戦闘終了時に自動でセーブデータを作成しています。
ゲームが強制終了してしまった場合は、自動セーブデータからゲームを再開してください。
ロード画面の「ページ 0」に自動セーブ専用ページがありますので、自動セーブされたデータが正常な場合に限り、そこからの再開が可能です。

・セーブをしないまま長時間プレイをした後、ゲームオーバーになってしまった
・アイテムを間違えて売ってしまった
・敵が強すぎてどうしても勝てない

これらの事態が起こった場合にも、自動セーブデータを活用することでよりスムーズにゲームを進行できる場合があります。

■ゲームが続けられない

●ゲーム中に、ゲームが強制終了する。またはパソコンごとフリーズしてしまう

ドライバのバージョンが古くて、機能に対応していないなどの可能性があります。グラフィックデバイスの製造元から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

最新のドライバでも解消されない場合は、P.58「環境設定」を実行し、[画面] タブの [ハードウェア頂点シェーダ (v1.1)] のチェックを外してみてください。

■画面の表示がおかしい

●ドライバが正しくない

グラフィックドライバが正しく選択されていない可能性があります。
以下の方法でお使いのグラフィックデバイスにあったドライバを選択し直してください。

ディスプレイアダプタの確認と変更方法

【Windows８／７の場合】

1. Windows８の場合は[Windows]＋[C]キーを押してチャームバーを開き、[検索]チャームの[設定]で「解像度」と入力すると [画面の解像度の調整] が見つかりますので、それを選びます。
Windows7の場合は [スタート] メニューの [コントロールパネル] を開き、その中の〈画面の解像度の調整〉をクリックします ([コントロールパネル] の表示方法：カテゴリの時)。

※ [コントロールパネル] がアイコン表示の場合は、[ディスプレイ] をクリックし、〈解像度の調整〉をクリックします。

2. [ディスプレイの表示変更] が開きます。〈詳細設定〉をクリックします。

3. [アダプタ] の種類や情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。

4. [プロパティ] をクリックします。

5. [ドライバ] タブをクリックし、[ドライバの更新] をクリックします。

6. [コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索します] をクリックします。

7. [コンピュータ上のデバイスドライバの一覧から選択します] をクリックします。

8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

【Windows Vista の場合】

1. [スタート] メニューの [コントロールパネル] を開き、その中の〈画面の解像度の調整〉をクリックします。

※ [コントロールパネル] がクラシック表示の場合は、[個人設定] をダブルクリックし、〈画面の設定〉をクリックします。

2. [画面の設定] が開きます。[詳細設定] をクリックします。

3. [アダプタ] の種類や情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。

4. [プロパティ] をクリックし、[ユーザーアカウント制御] ダイアログが表示された場合は、[続行] をクリックします。

5. [ドライバ] タブをクリックし、[ドライバの更新] をクリックします。

6. [コンピュータを参照してドライバソフトウェアを検索します] をクリックします。

7. [コンピュータ上のデバイスドライバの一覧から選択します] をクリックします。

8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

【Windows XP の場合】

1. [スタート] メニューの [コントロールパネル] を開き、その中の [画面] を開きます。

2. [設定] タブ内の、〈詳細設定〉をクリックします。

3. [アダプタ] タブをクリックすると、グラフィックデバイスとドライバの情報が表示されます。正しく選択されていない場合は、以下の手順で変更します。

4. [プロパティ] をクリックし、[ドライバ] タブをクリックします。

5. [ドライバの更新] をクリックし、[ハードウェアの更新ウィザード] を立ち上げます。

6. [一覧または特定の場所からインストールする] を選び、[次へ] をクリックします。

7. [検索しないで、インストールするドライバを選択する] を選び、[次へ] をクリックします。

8. 一覧からお使いのグラフィックデバイスを選択します。適合するものがない場合は、パソコンおよびデバイスなどの製造元にお問い合わせください。

●ドライバが古い、または DirectX のバージョンに対応していない

グラフィックドライバのバージョンが古いか、DirectX のバージョンにグラフィックドライバが対応していないと、画面の表示がおかしくなる場合があります。グラフィックデバイス／チップの販売元 (または開発元) から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてください。

■街の木や柵など一部の色が化けて、薄い青のベタ塗りみたいになる

グラフィックドライバのバージョンが古いと発生する場合があります。グラフィックデバイス／チップの販売元 (または開発元) から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてみてください。

最新のドライバでも解消されない場合は、P.58「環境設定」を実行し、[画面] タブの [ハードウェア頂点シェーダ (v1.1)] のチェックを外してみてください。

■一部のイベントなどで、画面の描画が異様に遅くなってしまう。またはイベントや戦闘終了時に画面が乱れる

グラフィックドライバのバージョンが古いと発生する場合があります。グラフィックデバイス／チップの販売元（または開発元）から最新のドライバを別途入手し、アップデートしてみてください。

解消されない場合は、P.58「環境設定」を実行し、[画面] タブの [解像度] を低い設定にしてみてください。

それでも解消されない場合は、同設定の [レンダーターゲット] を“OFF”に設定してください。

■効果音がならない、BGM が正常に再生されない

●音量がおかしい（大きいまたは小さい）

音量が適切な設定になっていません。ゲーム中からは P.35「Option」の [BGM 音量] および [効果音音量] を調整してください。また Windows からは以下の方法で調整してください。

ボリュームコントロールを確認する

1. タスクバーのスピーカーアイコンをダブルクリックします。

2. 全体の音量は [音量コントロール] あるいは [再生ボリューム] など、効果音と BGM は [WAVE] の音量を調節します。

※ タスクバーにスピーカーアイコンを表示するには、以下を参照して設定してください。

【Windows8 ／ 7 の場合】

1.Windows8 の場合は[Windows]＋[C] キーを押してチャームバーを開き、[検索] チャームの [設定] で「タスクバー」と入力すると [タスクバーのアイコンのカスタマイズ] が見つかりますので、それを選びます。
Windows7 の場合は [コントロールパネル] を開き、[デスクトップのカスタマイズ] → [タスクバーアイコンのカスタマイズ] を順にクリックします（[コントロールパネル] の表示方法:カテゴリの時)。

※ [コントロールパネル] がアイコン表示の場合は、[タスクバーとスタートメニュー] を開き、「通知領域」の [カスタマイズ] ボタンをクリックします。

2. 音量を [アイコンと通知を表示] に変更します。

【Windows Vista の場合】

1. ［コントロールパネル］を開き、［デスクトップのカスタマイズ］→［タスクバーアイコンのカスタマイズ］を順にクリックします。

※［コントロールパネル］がクラシック表示の場合は、［タスクバーとスタートメニュー］を開き、［通知領域］タブを選択します。

2. システムアイコンの［ボリューム］をチェックします。

【Windows XP の場合】

［コントロールパネル］を開き、［サウンドとオーディオデバイス］の［音量］タブにある［タスクバーに音量アイコンを配置する］をチェックします。

● BGM が演奏されない、効果音が鳴らない

サウンドドライバが対応していないと、再生できない場合があります。
サウンドデバイス製造元の最新ドライバを別途入手し、アップデートしてください。
または、P.58「環境設定」を実行し、［サウンド］タブの“サウンドバッファにシステムメモリを使用する”にチェックをしてみてください。

■マニュアルに従っても正常に動作しない

本マニュアルの記載にしたがって操作しても正常に動作しない場合、まず以下をお確かめください。

1. 本マニュアルの「動作環境 (P.18)」を満たしているか、また、電源、接続、設定が正しく行われているか再度ご確認ください。

2. お使いのパソコンおよびグラフィックやサウンドデバイスなどが、Windows 日本語版および、インストールされている DirectX のバージョンに対応しているか、製造元にご確認ください。

3. 本製品に付属の DirectX9.0c をインストールする際に、グラフィックドライバやサウンドドライバの設定が正しく行われない場合があります。各ドライバが正しく選択、設定されていることを再度ご確認ください。

※ ドライバの選択や設定、DirectX9.0c に対応した最新のドライバの入手やセットアップの方法は、パソコンおよびグラフィックデバイスやサウンドデバイスの製造元にお問い合わせください。

4. 「空の軌跡 FC」をいったんアンインストール (P.22) し、インストールし直してプレイしてください。

※ 再インストールする前に、インストールするハードディスクに、エラーチェック (スキャンディスク) および、最適化 (デフラグ) を実行すると改善される場合があります。

スキャンディスクを実行する

[ファイルシステムエラーを自動的に修復する]、[不良セクタをスキャンし、回復する] にチェックをし、[開始] ボタンをクリックします。

スキャンディスク、デフラグの詳しい使用方法については、Windows のヘルプなどをご覧ください。

5. 「空の軌跡 FC」では CPU パワーを多量に消費します。無理にクロックアップされているマシンでは熱暴走する恐れがあります。過剰なクロックアップは控え、元に戻してください。

6. お使いの Windows の設定を初期状態に戻し、CPU アクセラレータ、その他増設しているデバイスなどを外し、パソコンをできるだけ購入時の状態に近づけた上で、「空の軌跡 FC」をインストールし直してプレイしてみてください。

ゲームの内容や攻略などの質問は、お電話では受け付けておりません。
ファルコムホームページの各コーナーをご利用ください。

■ファルコムホームページ
http://www.falcom.co.jp/

■「英雄伝説 空の軌跡 FC」専用ページ
http://www.falcom.co.jp/ed6/

■ Falcom Game Q&A　サポート情報／攻略 Q&A
htp://www.falcom.co.jp/qanda/

■ BBS　軌跡シリーズ専用掲示板
http://www.falcom.co.jp/qanda/bbsED/wwwbbs.cgi

制作・著作　日本ファルコム株式会社　2005年12月23日初版
2013年　4月12日第4版

〒190-0012　東京都立川市曙町2-8-18 東京建物ファーレ立川ビル3F
TEL　：042-527-6501　ユーザーサポート
月曜〜金曜日（祭日除く）午前9:00〜午後5:30
FAX　：042-548-8515
E-mail：support_h19@falcom.co.jp
※番号はよく確かめて、お掛け間違いのないようにしてください。

●本製品は2013年4月に発売されました。発売以降に発表された新機種、必須アプリケーションおよびOSに仕様変更などがあった場合は動作保証ができない場合がございます。





THE LEGEND OF HEROES
SORA NO KISEKI
PLAYING MANUAL

After the disruption of the world, people who lost all lived a dissolute life.
But "Orbment", the great fortune that "Sept-Terrion" left, brought the hope to the people who survived.
"Orbment", which people made "Septium" into, gave people a light, warmth, and power.
The workings of people are spreading over sea and sky again.
Liberl Kingdom, the small constitutional monarchy that Queen Arisia governs,
prospers being second to none as an "Orbment" exporting country
"Orbment" which made in Liberl Kingdom is good quality in comparison with the great neighboring powers' one.
People live strongly cling to something on the earth where a blade of grass had not left.
No "road" may exist this world from the first. If many people walk, that place would become a "road".

Falcom®